

# USA ICE HOCKEY™ inFC

ユーエスエーアイスホッケー イン エフシー



とり あつかい せつ めい しょ  
**取扱説明書**



**JALECO**

© 1993 JALECO LTD.

**ファミリーコンピュータ™**

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「USA アイスホッケー in FC」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「USA アイスホッケー in FC」を楽しくプレイしていただく為、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

## 使用上の注意

- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないで下さい。
- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。



## も く じ

モード画面の説明	2
----------	---

- SUPER CUP
- EXHIBITION
- TRAINING
- OPTIONS

操作方法	8
------	---

- ゲーム中の操作
- SHOOT OUTの操作
- PENALTY SHOTの操作
- 乱闘時の操作

ペナルティーについて	11
------------	----

# モード画面の説明



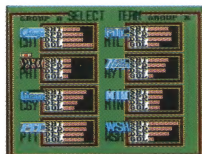
電源を入れますとタイトル画面が出てきます。スタートボタンを押すと、モードセレクト画面に切り替わります。タイトル画面以外は、全て $\oplus$ キーで選択してAボタンで決定します。

## [SUPER CUP]



A～Fグループの中から1チームを選んでUSAチャンピオンを目指して戦うモードです。

「NEW GAME」「PASSWORD」の2つのの中から選択して下さい。



## NEW GAME

最初から始める場合はこのモードを選択します。

- ① チーム選択画面になり、A～Fグループの中から1チームを選択すると予選リーグが始まります。

★予選リーグ…各グループごとに総当たり戦を行ない、決勝トーナメントに進む16チームを決定します。

## 選抜方法

(進出条件)

勝ち点計算

(a)各グループでの勝ち点の多い上位2チーム

(b)全グループの3位チームで勝ち点の多い上位4チーム

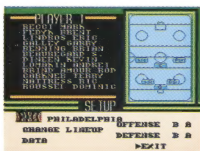
自分のチームが勝った時 2点

自分のチームが負けた時 0点

引き分けの時 1点

※予戦リーグに限り、同点のまま試合が終了した場合、オプションの設定(TIE GAME)にかかわらず引き分けになります。

②対戦表が表示され、青く表示されている部分が、次の試合です。



③セットアップ画面が表示され、以下の項目を変更できます。(セットアップ画面は、試合中もスタートボタンでポーズをかけて、Aボタンで呼び出すことができます。)

CHANGE LINEUP…メンバーチェンジができます。交替したい選手に赤いカーソルを合わせ決定した後、控え選手に白いカーソルを合わせ決定すれば、メンバーチェンジができます。又、+キーの右でカーソルのついている選手の能力データ画面を呼び出せます。

OFFENSE/DEFENSE…フォーメーションはカーソルを合わせA、Bボタンで変更できます。

## OFFENSE

③SHOOTING GUARD…バックを持っている選手を援護します。

④FORMATION ATTACK…選手がそれぞれ自分の得意な位置から攻撃します。

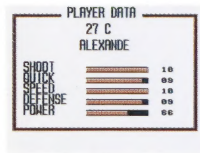
## DEFENSE

③MAN TO MAN…バックを持っている人に向かっていきます。

④ZONE DEFENSE…決められた位置からあまり動かずに防御します。

DATA…選手の能力値を確認することができます。

全部で5種類、キーパーのみQUICKの代わりにGOALIEが入ります。他には番号、名前、ポジションなどが表示されます。



SHOOT…シュートの威力

QUICK…選手の切り返しの上手さ

SPEED…選手の動くスピードの速さ

DEFENSE…ディフェンスの上手さ(反則の取られにくさ)

POWER…選手の体力(この数値が下がると能力値も低下)

GOALIE…キーパーの反応の速さ

④対戦画面が表示され、試合が始まります。

⑤試合が終了すると、Aボタンでパスワード画面になります。

⑥決勝トーナメントは予選リーグと同様に進めていきます。

★決勝トーナメント…<sup>せんぱつ</sup>選抜された16チームで<sup>かぬせんおこ</sup>勝ち抜き戦を行います。

<sup>どうてん</sup>同点の時は、<sup>えんちようせん</sup>延長戦(又はSO)で<sup>かまき</sup>勝ち負けを決めます。



## PASSWORD

<sup>けいぞくほうしき</sup>継続方式は24文字パスワード入力方式です。<sup>しようもじ</sup>使用文字は0～9の<sup>ずうじ</sup>数字と、20種の<sup>しゆえいじ</sup>英字と！？の計32文字です。<sup>にゆうよくご</sup>パスワード入力後、ENDを<sup>えら</sup>選ぶとゲームが<sup>さいかい</sup>再開します。<sup>しあいしゆうりよう</sup>(パスワードは1試合終了ごとに表示されます)<sup>ひようじ</sup>

## EXHIBITION



<sup>ぜん</sup>全24チームの中から、<sup>なか</sup>任意のチームを<sup>にんい</sup>選び<sup>えら</sup>対戦<sup>たいせん</sup>できるモードです。1P vs COM、1P vs 2Pから<sup>せんたく</sup>選択することができます。

## TRAINING



“SHOOT OUT”<sup>じ</sup>時のオフェンス、ディフェンス<sup>れんしゆう</sup>の練習をするモードです。



ゲーム中<sup>ちゆう</sup>スタートボタンで「中断<sup>ちゆうだん</sup>ウインド」が表示<sup>ひようじ</sup>されます。

TRY AGAIN…最初<sup>さいしよ</sup>から始<sup>はじ</sup>まります。

CHANGE …オフェンスとディフェンスが逆<sup>ぎやく</sup>になります。

END …タイトル画面<sup>がめん</sup>に戻<sup>もど</sup>ります。

●OFFENSE…シュートの打ち方<sup>うちかた</sup>を練習<sup>れんしゆう</sup>。

プレイヤーとキーパーの一騎<sup>いつき</sup>打ちです。

そう さ て じゆん  
操作<sup>そうさ</sup>手順<sup>ていじゆん</sup>

選手<sup>せんしゆ</sup>がオートでセンターサークルからゴールに向<sup>む</sup>かって移動<sup>いどう</sup>を始<sup>はじ</sup>めるので、左右<sup>さゆう</sup>にシュートポジション<sup>けつてい</sup>を決定<sup>けつてい</sup>し、ゴールライン<sup>ごーるらいん</sup>を越<sup>こ</sup>えるまでにシュート<sup>しゅーと</sup>して下<sup>くだ</sup>さい。

●DEFENSE…キーパーの使い方<sup>つかいかた</sup>を練習<sup>れんしゆう</sup>。

キーパーを操<sup>あやつ</sup>り、COMのシュートを防<sup>ふせ</sup>ぎます。

そう さ て じゆん  
操作<sup>そうさ</sup>手順<sup>ていじゆん</sup>

敵選手<sup>てきせんしゆ</sup>がシュートしてくるので、キーパーを左右<sup>さゆう</sup>に動<sup>うご</sup>かし防<sup>ふせ</sup>いで下<sup>くだ</sup>さい。

## [OPTIONS]

かくしゆせつてい へんこう  
各種<sup>かくしゆ</sup>設定<sup>せつてい</sup>を變更<sup>へんこう</sup>するモードです。

い か こうもく せつてい へんこう  
以下の8項目<sup>せんたく</sup>の設定<sup>がめん</sup>を變更<sup>もど</sup>でき、EXITを選択<sup>せんたく</sup>するとモードセレクト画面<sup>がめん</sup>に戻<sup>もど</sup>ります。





ピリオド <sup>タイム</sup>  
**PERIOD TIME**  
 ピリオド  
**PERIODS**  
 キーパー  
**KEEPER**  
 ペナルティー  
**PENALTY**  
 オフサイド  
**OFFSIDES**  
 アイシング  
**ICING**  
 タイ ゲーム  
**TIE GAME**  
 ミュージック  
**MUSIC**

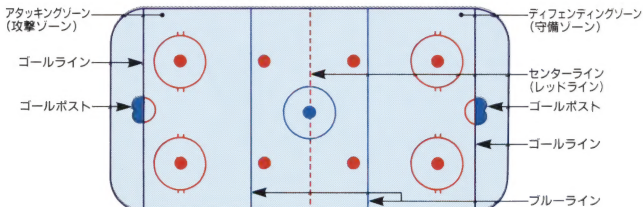
ピリオド <sup>じ かん</sup> 時間の設定 (2、5、10、20)  
 ピリオド <sup>すう</sup> 数の設定 (1、2、3)  
 オート、マニュアル <sup>せつてい</sup> の設定 (ON、OFF)  
 反則 <sup>はんそく</sup> の有無 (ON、OFF)  
 オフサイド <sup>う む</sup> の有無 (ON、OFF)  
 アイシング <sup>う む</sup> の有無 (ON、OFF)  
 試合終了後、同点時 <sup>し あいしゅうりょうご どうてん じ</sup> の処理 <sup>し ょり</sup> の設定 (OVERTIME, so)  
 試合中 <sup>し あいちゆう</sup> のBGM <sup>う む</sup> の有無 (ON、OFF)

※ TIE GAME <sup>せつてい</sup> の設定について

OVERTIME…延長戦 <sup>えんちようせん</sup> になります。(先に得点 <sup>とくてん</sup> したチームが勝ち)

SO (SHOOT OUT) …シュートアウト <sup>がっせん</sup> 合戦になります。

(5 : 5 で交互 <sup>こうご</sup> にシュートしあい、多く得点 <sup>おお とくてん</sup> したチームが勝ち)



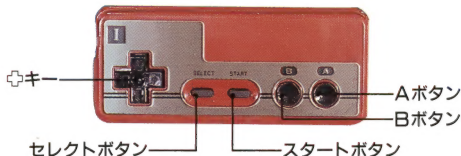
※ 自軍左攻めの場合

【エンケイオン】

# 操作方法について

## ■ 各種選択画面の操作 ■

+	カーソルの移動
A	コマンドの決定
B	キャンセル



## ■ ゲーム中の操作 ■

	オフェンス	ディフェンス
+	プレイヤーの移動	
A	シュート	チャージ/スティック ◆相手の邪魔をします。 選手の能力によりバックを奪 えることもあります。
	※ ボタンを押し続けることによって、一層強力なシュート（チャージ）が できます。	
B	パス ◆バックから一番近い選手にパ スを出します。	ジョイ権移動 ◆バックのある位置に一番近い 選手にジョイ権を移します。
START	ポーズ ◆ポーズ中、Aボタンを押すとセットアップ画面に切り替わります。	

## ■【SHOOT OUT】時の操作■

EXHIBITIONモードで、試合時間が同点のまま終了した場合シュートアウト合戦になります。(但し、オプションでSOを選択していなければ延長戦になります。)

操作方法 (TRAININGモード、PENALTY SHOTも同様)

	オフェンス	ディフェンス
+	プレイヤーの左右移動 ◆プレイヤーは、オートで前に進みます。	キーパーの移動 ◆ゴールエリア内に限ります。
A	シュート ※ボタンを押し続けることによって、一層強力なシュートが打てます。	使用しません。

### 操作手順

- ① オフェンス側の選手が、オートでセンターサークルからゴールに向かって移動を始めます。
- ② ゴールラインを割るまでにシュートを打たなければ失敗になります。
- ③ 両チーム交互に行ない、決着がつかない場合はサドンデスになります。

## ■[PENALTY SHOT] 時の操作方法■

試合中、ゴールサークル内でオフENS側に対しペナルティーが行なわれた場合、ペナルティーショットになります。

操作手順①～②まで [SHOOT OUT] と同様

③ペナルティーされた選手のみ行う。

④成功、失敗にかかわらず、センターからフェイスオフで試合再開。

## ■[乱闘] 時の操作方法■



乱闘が始まると [乱闘画面] に切り替わり、先に相手の体力を0にしたほうが勝ちになります。乱闘に勝った選手は、そのまま試合に参加できますが、負けた選手は「メジャーペナルティー」が課せられ、一定時間退場になります。

A	ジャブ 顔面を殴って、相手の体力を減らします。 ストレート ボタンを数秒間押し続けることによって、ジャブより強烈なダメージを与えることができます。
B	ボディアップパー ボディを殴って、相手の体力を減らします。
←の左右	プレイヤーの左右移動
↑の上	上ガード 顔面にきたパンチをガードします。
↓の下	下ガード ボディにきたパンチをガードします。

# ペナルティーについて

## ■ペナルティーが課せられる場合がある反則行為■

**HOOKING** フッキング : スティックを敵の体（上方）に引っ掛けて倒す反則。

**TRIPPING** トリッピング : スティックを敵の身体（下方）に引っ掛けて倒す反則。

**ELBOWING** エルボーイング : 肘で相手の顔などを殴る反則。

**CHARGING** チャージング : 体当たりでの反則。

上記の反則をすると「マイナーペナルティー」が課せられ、一定時間の退場になります。自チームが点を取られた時、時間内復帰が可能です。

## ■ペナルティーがない反則■

**ICING(アイシング)** :

自軍守備ゾーン（ブルーライン手前）から打ったパックが、誰にも触れずにゴールラインを越えた状況で相手選手が先にパックに触った場合、自チームのアイシングになります。但し、次の場合はアイシングになりません。

- ① パックがゴールクリーズに触れた場合
- ② キーパーが最初に触れた場合
- ③ 敵チームよりプレイメンバーが少ない場合

注：このゲームは実際のアイスホッケーのルールにできるだけ合わせて作られています。一部異なる部分もあります。ご了承ください。

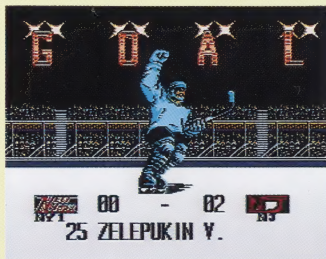
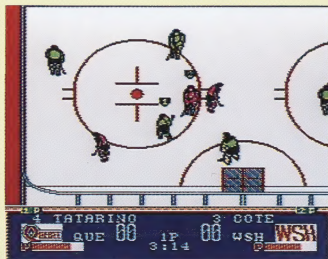
## OFF-SIDE

### ブルーラインオフサイド:

バックを持った選手より先に味方選手がアタッキングゾーンに入った場合、ブルーラインオフサイドになります。

## ◆ペナルティー時間参照

時間設定	「マイナーペナルティー」	「メジャーペナルティー」
2分	12秒	30秒
5分	30秒	1分15秒
10分	1分	2分30秒
20分	2分	5分



# 「USA アイスホッケー in FC」アンケートのお願い

I. 「USA アイスホッケー in FC」をプレイしてみてどう思われましたか？  
下の①～⑥の項目に関して、5段階評価でお答えください。

[ 良い ————— 悪い ]  
5                      4                      3                      2                      1

①ゲームの難易度

④操作性

②グラフィック

⑤価格

③ミュージック、サウンド

⑥ゲームの内容

II. 「USA アイスホッケー in FC」に関する感想・意見等を教えてください。

III. このゲームを何で知りましたか？

IV. 現在持っているスポーツゲームを教えてください。

V. このカセットを買った値段を教えてください。

VI. これからジャレコに作ってもらいたいファミコンのゲームは何ですか？  
以下の中から番号でお答えください。

1. アクション

2. R.P.G.

3. アドベンチャー

4. スポーツ

5. シューティング

6. レース

7. パズル

8. シミュレーション

9. クイズ

10. その他(ジャンル名を書いてください)

VII. あなたの好きな漫画やテレビのキャラクターを教えてください。

VIII. その他、ジャレコに対するご意見、ご希望をお願いいたします。

以上の質問の答えを葉書に書き、右下のプレゼント応募券を貼って下記の住所までお送りください。抽選でジャレコ特製のオリジナルグッズをプレゼントします。

(当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。)

〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7

株式会社ジャレコ

「USA アイスホッケー in FC」係 行

応募券  
USA  
アイスホッケー  
in FC



**JALECO**



株式会社ジャレコ

- 本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820〈代表〉 ●大阪 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100〈代表〉
- 福岡 〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811〈代表〉
- サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271〈代表〉

ジャレコテレホンサービスー東京03(3708)4871・大阪06(385)0801